

F-8116

Takasi KUMAGAI  
Jordan and Hamburg  
U.P.

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日  
Date of Application: 2003年 2月 25日

出願番号  
Application Number: 特願 2003-047056

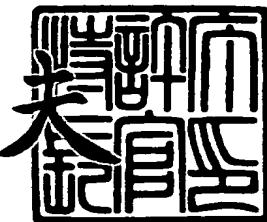
[ST. 10/C]: [JP 2003-047056]

出願人  
Applicant(s): 株式会社新興技術研究所

2004年 1月 6日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今井康



出証番号 出証特 2003-3108853

【書類名】 特許願  
【整理番号】 SIN-46  
【あて先】 特許庁長官 殿  
【国際特許分類】 G03B 41/00  
G03G 17/00

## 【発明者】

【住所又は居所】 東京都世田谷区砧4丁目22番2号

【氏名】 熊谷 卓

## 【特許出願人】

【識別番号】 000146641

【氏名又は名称】 株式会社新興技術研究所

【代表者】 熊谷 卓

## 【代理人】

【識別番号】 100079474

## 【弁理士】

【氏名又は名称】 吉澤 桑一

## 【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9811977

## 【手数料の表示】

【予納台帳番号】 063935

【納付金額】 21,000円

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊戯結果を表示する写真撮影システムおよび同システムを用いたサービスの提供方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊戯装置とこの遊戯装置で遊戯する遊戯者のうち少なくとも遊戯者をその遊戯結果と共に一つのフレームで撮影するよう構成した写真撮影システムであって、遊戯者が所望する遊戯結果を表示装置に表示し、かつこの遊戯結果を表示した表示装置と共に、或いは当該表示装置から出力された遊戯結果を撮影装置の記録部に直接伝送することにより写真撮影を行い、遊戯結果が遊戯者と同一フレームに撮影されるよう構成したことを特徴とする遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 2】 遊戯装置は磁気カード等の外部記録媒体に遊戯内容を出力する機能が設けられ、かつ表示装置にはこの外部記録媒体に記録された遊戯内容を入力する機能が設けられ、表示装置はこの外部記憶媒体を介して遊戯装置の所定の遊戯結果を表示するよう構成したことを特徴とする請求項 1 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 3】 遊戯装置は遊戯結果を外部に出力するデータ出力用のコネクタが設けられ、表示装置にはこの遊戯装置のコネクタと接続し遊戯装置から出力された遊戯結果を入力するデータ収集用のコネクタが設けられていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 4】 遊戯装置は可視光線、赤外線、電磁波等の無線方式のデータ伝送により遊戯結果を外部に出力する機能が設けられ、表示装置には遊戯装置から出力された遊戯結果を入力する伝送データ収集用の受信機能が設けられていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 5】 遊戯装置には磁気カード等の外部記録媒体との接続状況を表示するための発光手段が外部記憶媒体挿入孔の近辺に設けられ、かつ表示装置にはデータ収集用の光電変換式コネクタが設けられ、当該光電変換式コネクタには位置決め手段として外部記憶媒体挿入孔に挿入係合する位置決め材が設けられ、この位置決め材により遊戯装置の発光体と、光電変換式コネクタの光電変換素子

とが対応配置されるよう構成し、予め定められたプロトコルにより遊戯装置側の発光手段を発光させることにより遊戯装置側の遊戯結果を表示装置にデータ出力するよう構成したことを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 6】** 表示装置には手動設定機構が設けられ、この手動設定機構により遊戯装置が表示する遊戯結果の少なくとも一部を手動により表示装置に入力するよう構成したことを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 7】** 前記表示装置及び撮影装置は、遊戯装置が設置された会場内を係員が押して巡回するカートに載置されていることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 8】** 遊戯装置には撮影担当係員を呼び出す手段が設けられていることを特徴とする請求項 7 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 9】** 遊戯装置には両替要求ボタン等の既存の両替要求入力手段に対して、当該両替要求入力手段が写真撮影要求をも兼ねる旨を表示したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 10】** 遊戯装置は外部記録媒体を挿入する直前の遊戯結果を当該外部記録媒体に出力するよう構成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 11】** 遊戯装置は、一つの遊戯とその直前の遊戯とを比較し、高得点或いは高倍率等特定の評価条件において高評価の遊戯結果を記録するよう構成され、一連の遊戯のうち最高評価の遊戯結果を外部に出力するよう構成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

**【請求項 12】** 遊戯装置は遊戯結果を、遊戯場の集中管理部に自動出力するよう構成され、かつ当該遊戯装置には集中管理部に自動出力された遊戯結果を当該遊戯装置に対して逆送信することを要求する手段が設けられ、この遊戯装置を介して逆送信された遊戯結果のデータを表示装置に出力するよう構成したことを特徴とする請求項 1 記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 13】 表示装置は手持ち型であって、被写体である遊戯者が遊戯結果を示す表示装置を持って写真撮影するよう構成したことを特徴とする請求項1乃至10の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 14】 表示装置は肩掛け式等、被写体である遊戯者に直接装着可能な構成としなっていることを特徴とする請求項1乃至10の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 15】 撮影装置には表示装置が組み込まれ、表示装置に入力された遊戯結果を、写真撮影時に画像記録面に表示・記録するよう構成したことを特徴とする請求項1乃至5の何れに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 16】 撮影装置はポラロイド式のインスタントカメラであり、表示装置の発光式データ表示面の表示が当該カメラのフィルム部に焼き込まれるよう構成したことを特徴とする請求項15記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 17】 撮影装置はCCDを有するデジタルカメラであり、表示装置の発光式データ表示面の表示は縮小レンズを介して当該CCDに出力されるよう構成したことを特徴とする請求項15記載の遊戯結果を表示する写真撮影システム。

【請求項 18】 遊戯装置とこの遊戯装置で遊戯する遊戯者のうち、少なくとも遊戯者をその遊戯結果と共に一つのフレームで撮影するよう構成した写真撮影システムを用いたサービスを提供する方法であって、撮影者は遊戯会場で撮影が許可された撮影担当係員に限定され、かつ遊戯内容のうち出目内容、賞金額、投入金額、当選倍率のうち少なくとも一つを遊戯装置或いは表示装置に表示し、前記撮影者は遊戯内容を表示した遊戯装置或いは表示装置と共に遊戯者を一つのフレームに入れて撮影することを特徴とする、遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

【請求項 19】 前記撮影担当係員は、遊技場内を常時巡回しつつ通貨の両替を受託することを業務とする両替担当者であって、遊戯者は遊戯装置に設けられた両替要求手段を介して当該両替担当者を呼び、両替担当者に対して写真撮影或いは両替を直接要求するよう構成したことを特徴とする請求項18記載の遊戯

結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

**【請求項 20】** 遊戯装置には両替要求ランプ等の既存の両替要求手段のみが設けられており、遊戯者はこの両替要求手段を用いて両替担当者を呼び出し、かつ呼び出した両替担当者に対し、口頭で両替或いは写真撮影の要求を行うが、遊戯装置には両替要求ボタン等の既存の両替要求入力手段に対して、当該両替要求入力手段が写真撮影要求をも兼ねる旨を表示したことを特徴とする請求項19記載の遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

**【請求項 21】** 遊戯装置には写真撮影を要求する手段が設けられ、両替担当者は、呼び出しを行った遊戯者のもとに到着する前に遊戯者の要求を確認できるよう構成したことを特徴とする請求項19記載の遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

**【請求項 22】** 遊戯装置は、投入額に対して遊戯結果が所定の倍率以上になった等、高倍率或いは高得点等の特定の評価条件において高評価ならば自動的に両替要求表示手段又は写真撮影要求表示手段が作動するよう構成され、この要求表示手段により両替担当者を呼び出すよう構成したことを特徴とする請求項19又は21の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

**【請求項 23】** 両替担当者が巡回する時に用いる両替通貨運搬用のカートに対して写真撮影機材が搭載され、遊戯者に呼び出された両替担当者は、遊戯者の要求に対応して両替或いは写真撮影の何れかに対して直ちに対応できるよう構成したことを特徴とする請求項19記載の遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

**【請求項 24】** 写真撮影に対しては予め撮影料が設定され、写真撮影が行われた時はこの撮影料を遊戯者に直接請求するか、或いは預り金額の中から差し引くよう構成したことを特徴とする請求項18乃至23の何れかに記載の遊戯結果を表示する写真撮影システムを用いたサービスの提供方法。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

本発明は撮影システム及び同システムを用いたサービスの提供方法に係り、特にスロットマシン等の遊戯装置において遊戯者が高得点を得た場合等に、この得点データと共に遊戯者を撮影するシステム撮影システム及び同システムの提供方法に関する。

### 【0002】

#### 【従来の技術】

スロットマシン等のゲーム装置或いはギャンブル装置等が設置されているゲームセンターやカジノ等において、遊戯者がこれらの装置で高得点を得た場合は老若男女に係わらず嬉しいものであり、本人の喜びの姿と共にこの好結果を写真に撮っておきたいと思うのは自然の感情と言える。

### 【0003】

世界的にみれば、ギャンブル装置を多数設置し、これらの装置で遊戯者が金員を賭けて賭博を行う合法的なカジノが多数存在する。現時点で日本国内ではこのような金員を賭けるカジノの存在は違法であるが、金員を賭けないで前記スロットマシンやbingo等のギャンブル装置を設置し遊戯者の利用に供することはもとより何らの問題もなく、実際にこれらの装置が設置されたイベント会場が設けられ、多数の遊戯者が楽しく遊戯していることは我々のよく知るところである。

### 【0004】

#### 【発明が解決しようとする課題】

写真撮影を望む遊戯者にあっては、その動機の多くは自分が遊戯した装置の高得点の状態（出目）と、この装置で遊戯した遊戯者が一つの画面に入っている写真を撮り、この好結果を記録保存したいという点にあると考えられる。

### 【0005】

遊戯者が上記の要望を実現するには、自己が遊戯している遊戯装置の前で写真撮影するのが最も望ましいが、この場合自己以外の第三者に写真撮影をしてもらうことになる。またこの写真撮影の場合でも、遊戯装置に表示された高得点が明瞭に撮影されなかったり、或いは得点結果の貨幣は装置から排出されたものの、遊戯装置の構成上高得点であるとの表示が装置に表示されない等の理由により、遊戯者が出した高得点が撮影できない場合も多々ある。

### 【0006】

日本国内のイベント会場では撮影機材を持った係員が巡回して遊戯者の要望に答えるようしている場合があるが、高得点を取得したタイミングで、広い会場を巡回している係員を呼ぶことは必ずしも容易なことではない。また例えば米国のラスベガスのように実際に賭博が認められている場合には、勝手な撮影は各種のトラブルの原因ともなるため多くの遊戯会場（プレイ会場）において個人的な撮影が禁止されている。従って遊戯者の要望に答えるためには遊戯場運営者において写真撮影に関する何らかのサービスシステムを備えておく必要がある。

### 【0007】

上記の点を解決する一つの手段として、個々の遊戯装置に撮影装置を組み込み、高得点を取得した遊戯者を撮影したり、或いはこの遊戯者を撮影する際に遊戯装置における高得点をデジタル出力して写真内に焼き込む等の方法が考えられる。しかしこの方法では、先ず第一に遊戯者自身に対する撮影許可の問題が生じ、加えて遊戯装置に撮影手段が組み込まれるため遊戯者が高得点を得た遊戯装置そのものは撮影できないという、記録性に乏しい皮肉な結果となる。また、勝負の勝ち負けも含め、遊戯者全員が写真撮影を望むものではないことはもとより当然であり、このため会場の遊戯装置の全てに撮影装置を組み込むことは非常に不経済なものとなる。

### 【0008】

#### 【課題を解決するための手段】

本発明は上記の問題点に鑑み構成されたものであって、遊戯装置と、この遊戯装置から直接に、或いは外部記憶媒体若しくは各遊戯装置を統括する制御センター等から出力された読み取り可能な高得点データを自動或いは一部手動で設定表示する表示手段とを有し、写真撮影者は遊戯者とこの遊戯者が高得点を得た遊戯装置と、更に表示手段に表示された高得点データとを一つのフレームで撮影するよう構成した撮影システム及び同システムを用いたサービスの提供方法であることを特徴とする。

### 【0009】

#### 【発明の実施の形態】

本発明は、遊戯内容の表示手段と、撮影者に対する撮影要求を行う手段と、表示手段を含めた遊戯者を撮影する手段とを有する写真撮影システムと、この写真撮影システムを用いたサービスの提供方法とから構成されている。

先ず、遊戯装置（以下実施例も含めて、特に断らない限りスロットマシンを例に説明する）において、遊戯者が高得点を得た場合、遊戯者は遊戯装置に設けてある撮影要求ランプを点灯させる等して撮影担当者に対して撮影要求の信号を発信する。なお、全ての遊戯装置に対して前記撮影要求ランプ等の発信手段を設けることが望ましいが、全ての遊戯装置に対してこのような改造を施すことは必ずしもコスト的に引き合うものではないので、後述する実施例の一つにおいて、既存の発信装置を利用することにより遊戯者の意思を発信できるよう構成されたシステムが示されている。

#### 【0010】

撮影担当者が到着した後、撮影の内容としては、例えば遊戯者、遊戯装置によって得られた遊戯結果（投入金額、得点倍率、獲得金額等）、遊戯会場名、日付、遊戯者の氏名等が考えられる。なお、遊戯結果については当然のことながら遊戯装置の種類によっていろいろな表示方式がある。

遊戯装置における遊戯の状態のデータの保存及びその出力に関しては前回の遊戯のデータが格納され、かつこのデータを遊戯装置が表示できるものから、遊戯内容が保存されず、かつ磁気カードやコントロールセンター等の外部記憶媒体に対してデータの出力も行われないものまで、その機能は多種多様である。

#### 【0011】

このうち、遊戯内容のデータが遊戯装置或いは外部記憶媒体に記録される構成である場合には、遊戯装置或いは外部記憶媒体と表示装置とを接続し、その高得点データを表示装置に出力させる。表示装置には例えば遊戯を行った日付、獲得した得点のデータ、遊戯装置の機種、遊技場名等のデータが表示される。

#### 【0012】

写真撮影者は、遊戯者と上記各データを表示した表示装置と高得点を得た遊戯装置とが一つのフレームに入るようにして写真撮影を行う。また表示装置をカメラ内に内蔵し、遊戯装置と遊戯者を撮影するフレームに前記データを焼き込むよ

う構成することも可能である。また、前記機能が全く無い遊戯装置の場合には遊戯装置の表示部が鮮明に写るようにして遊戯装置と遊戯者とを撮影するか、或いは表示装置に対してデータを手動設定して表示し、この表示装置と共に写真撮影を行う。なお、手動設定の場合にはデータの設定に虚偽があってはならないので、設定は原則として遊戯会場側が認定した撮影担当者等が行うようにする。

### 【0013】

表示装置はカメラに内蔵される構成のもの以外は遊戯者と共に写真撮影されるものであり、かつ個々の遊戯者が所在する場所に持ち運びするものであるため、余り大型のものは好ましくなく、遊戯者が手持ちできる程度の大きさとしてしておく。但し、表示装置は写された写真の中でも重要な画像要素であるため、例えば橢円形、ハート形等にデザイン処理された構成や、手持ち型に変えて首からつり下げる形式、或いは把持部を形成したプラカード型等各種の構成、形状のものが考えられる。

### 【0014】

#### 【実施例】

以下本発明の実施例を図面を参考に説明する。

本発明の実施対象である遊戯装置をスロットマシンに限定しても遊戯データの保存、表示等については多数の構成に分類される。本発明は遊戯装置の個々の構成に対応して個々に実施する必要があるので、先ず遊戯装置の構成の分類を以下に示す。なお、スロットマシン等では、遊戯者が所有する外部記録媒体としての磁気記録カードを挿入することにより、磁気記録カードに遊戯者の個人登録データを記録できるようになっているもの多いが、この様な構成となっていない装置もいまだ存在する。

### 【0015】

〔A〕遊戯装置自体に遊戯者の直前の遊戯内容および得られた結果が記録され、かつその記録されたデータを外部に出力する手段を有している場合。

（A-1）出力されたデータを記録する手段は磁気カード等カードであって、このカードを挿入することにより直前の遊戯内容及びその結果がカードに記録されるよう構成されているもの。

(A-2) 出力されたデータを記録する手段はコネクタ付きのケーブル又は赤外線、電磁波等による無線伝送機構を用いて遊戯装置に接続・伝送される外部機器であって、この外部機器に対して直前の遊戯内容及びその結果が記録されるもの。

〔B〕 遊戯装置自体には直前の遊戯内容が記録されるが、その出力手段が設けられていない場合。

(B-1) 遊戯装置は複数の遊戯装置を管理するコントロールセンター等に接続しており、直前の遊戯内容及び遊戯結果は常時コントロールセンター等に送信されるもの。

(B-2) 遊戯装置自体には直前の遊戯内容及び遊戯結果がその都度表示されるが、このデータを出力カード等の外部記録媒体に出力する手段も、前記コントロールセンターに送信する手段も持たないもの。

〔C〕 遊戯装置自体には直前の遊戯内容が記録されない場合。

(C-1) 直前の遊戯内容及びその結果をその都度コントロールセンターに送信するもの。

(C-2) 遊戯装置は直前の遊戯内容及び結果が記録されず、かつデータの送信も行われないもの。

### 【0016】

以下本発明の構成の一例を説明すると共に、遊戯装置の構成に対応して本発明の実施状態を具体的に説明する。

### 【0017】

図1は本発明を実施する対象の一つである遊戯装置としてのスロットマシンを示す。

図の矢印1で示すスロットマシンは基本的には従来のスロットマシンと同じであるが、本発明に対応するよう装置の機能が一部追加されている。先ず追加分の機能を説明すると、符号2は撮影要求ボタン、3aは表示ランプ3のうち撮影要求ボタン2を押すことにより点灯する撮影要求ランプである。また符号3bはエラーランプ、3cは両替要求ランプである。

### 【0018】

次に、スロットマシン1の他の部分について説明すると、符号4はカード挿入孔、5はカード通信チェックランプ、7はウイニングパターン（出目）表示窓、8はスピンドル動作レバー、9は両替要求ボタンであり、同ボタン9を押すと前記表示ランプ3のうち両替要求ランプ3cが点灯する。10は紙幣投入孔、11はコイン投入孔、12は遊戯内容を表示する表示部である。

### 【0019】

図2 (A) 及び (B) は図1に示す遊戯装置であるスロットマシン1における遊戯内容を表示する表示装置であって、遊戯者が高得点を得たときに遊戯者が手持ちする等の方法により遊戯者と共にこの高得点の内容を表示した表示装置が撮影されるためのものである。

### 【0020】

先ず図2 (A) において、13は表示装置本体を示す。表示装置13は遊戯者が高得点を得た時に、後述する表示部に内容を表示し、かつ高得点を表示した表示装置と、遊戯者と遊戯装置であるスロットマシンとが一つのフレームに撮影されるものであるため、その大きさは遊戯装置13が手持ちできる大きさに構成される。なお、図示の表示装置は略直方体に形成された箱型であるが、表示装置13はこのような箱型に限定されるものではなく、要するに遊戯者と共に一つのフレームで撮影可能であればその構成、形状を問うものではない。例えば、上記箱型以外に遊戯者の首に掛ける構成、或いは把持部を形成したプラカード型など、いろいろな構成、形状が考えられる。

### 【0021】

14aは遊戯を行った日付を表示する日付表示部、14b、14cは遊戯の内容及び結果を示す遊戯内容・結果表示部、14dは遊戯した遊戯装置の機種を表示する機種表示部である。15は遊戯装置の設置されている会場を表示する会場名表示部である。16はカードを挿入するカード挿入孔である。また符号17a乃至17dはカードからのデータが得られない機種の場合、各表示部に表示するデータを手動設定するための手動設定用ボタンである。

### 【0022】

図2 (B) の表示装置13は図3に示す別途構成された手動設定用ユニットに

接続する手段としてのコネクタ付きケーブル18を有し、通常はこのケーブル18を経由して遊戯装置からのデータを受け取るが、データを自動的に送信できない機種の場合には、手動設定を手動設定用ユニットにより行うよう構成されている。その他は基本的には同（A）に示すものと構成が共通である。なお、外部の手動設定用ユニットにより手動設定するため、当然のことながら（A）に示す表示装置にある手動設定ボタン17a乃至17dは設けられていない。

### 【0023】

図3において符号19で示される手動設定用ユニットは図2（B）の表示装置13と前記コネクタ付きケーブル18を介して接続するよう構成されており、符号20は前記ケーブル18のコネクタ18aと接続するコネクタ、21はデータ打ち込み用のキーである。

### 【0024】

図5は表示装置13に対するデータの取込み方法の具体的構成を示すが、以下遊戯装置たるスロットマシン1のデータ格納方法及び表示装置の構成に対応して順次説明する。

### 【0025】

（a）先ず前述のスロットマシンの構成が、出力されたデータを記録する手段として磁気カード等のカードが用いられ、この磁気カードを挿入することにより直前の遊戯内容及びその結果がカードに記録されるよう構成されているもの（A-1）である場合。

### 【0026】

この構成の場合には図2（A）に示す表示装置13を用いる。遊戯者或いは写真撮影者はスロットマシン1のカード挿入孔4に挿入したカードCを引抜き、このカードCを表示装置13のカード挿入孔16に挿入し、スロットマシン1において遊戯者が直前に行った遊戯内容のデータを表示装置13に落とし、このデータに基づいて表示装置13の所定の表示部に表示する。図5（A）はこの際に用いられる表示装置13の内部構成を示し、符号13Aは挿入されたカードCのデータを読み取るカードリーダー、13Bはコントローラ、13Cは表示装置13の表示部を示す。なおこの場合例ええばスロットマシン1側に、遊戯の日付をデー

タ化する手段が無い等、表示すべきデータの一部がスロットマシン1側から出力されない場合には、このデータを図2（A）の手動設定用ボタン17a乃至17dの何れかを用いて手動設定する。

#### 【0027】

表示装置13に所定のデータが表示されたならば、遊戯者はこの表示装置13を抱える等して表示部を撮影者側に向けた状態で高得点を得た遊戯装置であるスロットマシン1の脇に立つ等して、スロットマシン1、表示装置13と共に遊戯者を一つのフレームに入れて撮影を行う。

#### 【0028】

（b）出力されたデータを記録する手段は遊戯装置にコネクタ付きのケーブルを用いて遊戯装置に接続される外部機器であって、この外部機器に対して直前の遊戯内容及びその結果が記録されるもの（A-2）である場合。

#### 【0029】

上記構成の場合は図2（B）に示す表示装置を用いる。スロットマシン1のコネクタ（図示せず）にコネクタケーブル18の端子18aを接続し、スロットマシン1から直前の遊戯データを直接取得し、コントローラ13Bを介して表示部13Cに表示する〔図5（B）の構成〕。その他写真の撮影方法等は上記の場合と同じである。

なお、出力されたデータを記録する手段が遊戯装置より受ける赤外線、電磁波等の無線伝送方式の外部機器の場合は、上記コネクタ付きケーブルに代えてテレビジョン受像機のリモコン装置等に用いられるようなデータ伝送機構（図示せず）を用いることは当然可能である。

#### 【0030】

（c）遊戯装置は複数の遊戯装置を管理するコントロールセンター等に接続しており、直前の遊戯内容及び遊戯結果は常時コントロールセンター等に送信されるもの（B-1）である場合。

#### 【0031】

上記の場合、スロットマシン1側にコントロールセンター等に送信されたデータをスロットマシン1側に対して逆送信することを要求する手段が設けられて

るならば、この手段を用いて直前の遊戯内容に関するデータをスロットマシン1に一旦戻し、このデータを上記（a）または（b）対応して表示装置13に落とし、所定の内容を表示する。

#### 【0032】

また前記逆送信の手段が無い場合（C-1）には、コントロールセンターにおいて、例えば撮影者が所定のスロットマシン1のデータを表示装置に落とし、この表示装置を遊戯者に届けると共に高得点を得た遊戯装置の前で前述と同様の撮影を行う。

#### 【0033】

（d）遊戯装置自体には直前の遊戯内容及び遊戯結果がその都度内部データとして記録されかつ表示されるが、このデータを出力カード等の外部記録媒体に出力する手段も、前記コントロールセンターに送信する手段も持たないもの（B-2）、又は遊戯装置は直前の遊戯内容及び結果が表示はされるが内部データとしては記録されず、かつデータの送信も行われないもの（C-2）である場合。

#### 【0034】

上記の場合には図2（B）の表示装置においては、コネクタケーブル18を図3に示す手動設定用操作ユニット10のコネクタ20に接続し、撮影者はスロットマシン1に表示された得点結果等をキー21を用いて手動設定して表示装置13の表示部13Cに表示する。また、図2（B）の表示装置においては手動設定ボタン17a乃至17dを用いて手動設定する。この場合前述のとおり、表示内容に虚偽がないよう、手動設定は遊戯会場が認定している撮影担当者等が行うのが望ましい。

#### 【0035】

なお、説明の都合上表示装置13の構成を図2（A）、（B）に分けて示したが、これら（A）、（B）に表示される機能をまとめて、一つの表示装置に構成することも可能である。

#### 【0036】

次に、スロットマシン1における遊戯結果の出力状態についてより詳細に説明する。

先ず、スロットマシン1に対して図1に示すようにカード挿入孔4が設けられている場合には、挿入されたカードに直前の遊戯内容がデータとして記録されるように設定することが可能である。記録方法としては通常どおり、毎回の遊戯内容に順次上書きにより差し替えてゆく方法の他、最新の遊戯のデータと記録済の遊戯のデータとを比較して常に高得点のデータを保存するよう構成し、カードには一連の遊戯の中で最高点のデータが残されるよう構成することも可能である。

#### 【0037】

上記の構成の場合には各遊戯装置の改造は殆どソフトウエアだけで済むので、コスト的にも有利である。但し一般の遊戯者が所有するカードではこのようなデータ保持機能を持たないものが多いので、撮影者が専用のカードを携帯し、これを挿入すると自動的に遊戯内容がカードに書き込まれる方式とすることが有効である。またカード挿入孔4の近傍に配置されたカード通信チェックランプ5を利用することも考えられる。

#### 【0038】

多くの場合、カード通信チェックランプ5はLEDで構成され、このLEDランプを特定の通信プロトコルに基づいて点滅させ、この点滅により遊戯結果を表示装置13に出力する。図6はこの構成を実現するための光電変換コネクタ22を示す。符号23は位置決め材を示し、この位置決め材23は前記カードCと同じ幅に形成され、スロットマシン1のカード挿入孔4に対してカードCと同じように挿入されるよう構成されている。

#### 【0039】

光電変換コネクタ22の位置決め材をスロットマシン1のカード挿入孔4に挿入することにより、光電変換コネクタ22の光電変換素子24の各々はスロットマシン1側の各LEDランプ5の各々に近接位置し、各LEDランプ5の点滅は光電変換素子24を介して電気信号として出力され、表示装置13の表示部13Cに遊戯結果が順次表示される〔図5（C）の構成〕。この方式も大部分の修正がソフトウエアだけでできるので、コスト的に有利な既存の遊戯装置の改造方式である。

なお、上記カード形の位置決め材を、特定情報を入れた情報カードとし、これ

を挿入することがスロットマシンに対するデータ送出指令手段となるように設定することも有効である。

#### 【0040】

以上二つの手法が困難な場合には何らかのデータ送出用コネクタを設けることになる。この場合上記LEDランプ5のソケットを利用することでハードウェアの改造を最小限に止めることも考えられる。少なくとも一個以上のLEDランプのソケットを外部からの接続ピン挿入用のソケットに変更し、上記と同様のプロトコルによりシリアル通信としてのデータ送信を行う。

また上記3つの手法が何れも困難である場合には遊戯装置本体の何れかの部分に別途コネクタを設けることになる。このコネクタはケーブル接続用に限らず、赤外線や電磁波によるデータ送信用とし、表示装置13側にこのデータ受信用の機器を搭載することも可能である。

#### 【0041】

また、スロットマシン1の遊戯結果が、コントロールセンターに自動通信され、スロットマシン1側にはデータが残されない構成である場合には、図4に示すようにコントロールセンターに出力された遊戯データをスロットマシン1側に逆送信させる必要がある。

#### 【0042】

図4において、1Aは上記コネクタ（符号26で示す）が設けられているスロットマシン、1Bはカード挿入孔4が設けられているスロットマシンである。何れのスロットマシンも、前述のように表示装置13を常時接続して遊戯結果をその都度表示することが可能な構成となっている。但し、この場合はデータの逆送信要求信号の発信手段を必要とする。逆送信要求ボタン等の操作手段を設けることでも勿論良いが、一つの方法として、カード或いはコネクタを挿入したことで、データ逆送信要求信号を自動的に発信するようなソフトウェアを組み込む方法も考えられる。この場合、カードは遊戯者が通常所持するものとは異なった情報を搭載したものとすることで容易に実現可能である。

#### 【0043】

この様な構成のスロットマシンにおいて、各スロットマシン1A、1Bは遊戯

結果をコントロールセンター40に対して一方的に送信する通常のデータ送信SG1を行っている。この設定に対して遊戯データの逆送信要求信号SG2を上り信号として出力可能な構成にし、かつこの要求信号に対応して下り信号として遊戯データの逆送信SG3を行い、前記スロットマシン1Aまたは1Bに接続された表示装置13はこの逆送信された遊戯データを表示する。

#### 【0044】

次に、遊戯者が撮影者を呼ぶ手段及び撮影用のカメラの構成等について説明する。

遊戯者が図1に示すスロットマシン1で遊戯をしている時に、高得点等により写真撮影を望むときは、撮影要求ボタン2を押す。これにより表示ランプ3のうち撮影要求ランプ3aが点灯し、撮影者はこのランプの点灯している遊戯装置に向かい写真撮影を行うのが一般的な要求方法であるが、この場合には遊戯装置を改造する必要がある。遊戯装置の改造はコスト的に不利であるため、遊戯装置の改造を最小限にする方法として両替要求信号を利用することが考えられる。

#### 【0045】

現金を扱うカジノ等においては、遊戯者が遊戯中に遊戯装置から離れることなく現金を両替用のコインに交換するために、係員が大量の両替用コインを積み込んだカートを押して会場内を巡回している。図7はこのカートを本発明実施のために改造したものを示す。この両替係員は、各遊戯装置に設けられている両替要求ランプの点灯を認めると直ちにその遊戯装置に向かい、遊戯者の両替要求に応じる。そこで、本発明の撮影システムにおいて、撮影係員を両替係員に兼務させ、遊戯者は撮影要求ボタンを押しても遊戯装置は両替要求ランプを点灯するのみとするすることが考えられる。

#### 【0046】

両替要求でも撮影要求でも同一の係員であれば両替要求ランプがそのまま撮影要求ランプとして機能することになる。この場合には遊戯装置に既設の両替要求の表示「両替」或いは「Change」のボタンを「両替・撮影」或いは「Change・Photo」等と変更するだけでよいため改造コストは最小限で済み、呼び出された両替係員は遊戯者から両替或いは撮影の要求を口頭で受けければよ

い〔図1 (B1) 示されるものは一つボタンに対して「Change/Photo」の両方が表示されたものを、また同 (B2) は従来の両替ボタンの近傍に「Photo」の表示を付した構成を示す〕。

#### 【0047】

また通常の両替係員は遊戯場において無料で両替を行っているので、写真撮影を有料、つまり撮影した写真を販売することにすれば遊戯場は副収入を得ることもできる。なお料金の徴収は両替代金から天引きしたり、その場で直接代金を徴収する等いろいろな方法が可能である。また販売した写真は遊戸者が自慢するものであるため、家族や友人に写真を見せる確率が非常に高く、このため写真を撮影した遊戸場の宣伝効果も期待できる。

#### 【0048】

符号25はカートを示し、このカート25には通常どおり両替用コイン27が大量に積み込まれている。本発明では、この他に両替係員兼務の撮影係員のために撮影機材を同時にカートに積み込む必要がある。即ち、表示装置13及びカメラ（例えばインスタントカメラ）30は不使用時にはカート25の保持部28及び29に各々保持されている。

#### 【0049】

表示装置13の電源は外部電源とすることももとより可能であるが、蓄電池等の電池を内蔵しておけば写真撮影時にコードレスで撮影が可能であって便利である。なお図示のカートには電源ユニット26が設けられ、表示装置13の電源プラグと接続可能に構成されているが、この電源接続は表示装置13作動用の外部電源用に利用する他、適宜接続して表示装置13に内蔵されている蓄電池に対する充電用としても利用可能である。

#### 【0050】

以下、表示装置13が蓄電池を内蔵している場合を例に説明する。

係員は写真撮影を希望する遊戸者のもとに到着したならば、遊戸装置におけるデータ処理に対応して、例えば図5 (A) 乃至 (C) に示す何れかの接続システムにより遊戸装置における得点のデータを表示装置13に出力・表示する。この得点は通常は高得点であることが多いと思われるが、要するに遊戸者が写真撮影

を希望すれば必ずしも高得点である必要はない。

#### 【0051】

表示装置13に所定のデータが表示されたならば、この表示装置13を遊戯者に手渡す。一方係員はカメラ30を取り出し、遊戯者が手持ちしている表示装置13の表示部をカメラ30に向けた状態で、遊戯者、遊戯装置および表示装置が一つのフレームに入るようにして写真撮影を行う。カメラがインスタントカメラである場合にはその場で写真を遊戯者に手渡す。またカメラがCCDを用いたデジタルカメラである場合には、例えば撮影結果をデジタルカメラの液晶表示面に表示して遊戯者の了解を得たのち、プリンターによってハードコピーを当該遊戯者に手渡す。なお、係員はカメラ30を手持ちして撮影する他、カート25に設けられたカメラ取付け台32にカメラ30を固定して撮影することも可能である。

#### 【0052】

なお、前記表示装置13は図2に示されるような箱型に形成することは前述のとおり本発明の必須の用件ではない。

図8は表示装置を肩掛け型に形成して撮影を行った場合を示す。符号PHは撮影された写真のフレームを示す。図中符号31は肩掛け式の表示装置であって、写真撮影を行う係員は、前述の方法で表示装置31の表示部に所定のデータを表示したならばこの表示装置31を遊戯者Mに装着し、この状態で例えば図示のように遊戯者Mが片手でVサインをし、他方の手で高得点を出したスロットマシン1を指さして写真に納まる。表示装置を肩掛け式とすることにより、被写体である遊戯者Mは表示装置を持ちする場合に比較して両手の自由が効くため、撮影時に自己の喜びを表現するためのポーズをとる自由度が大きくなり、より印象深い写真をとることが可能となる。

#### 【0053】

図9は写真撮影に至るまで、主として係員の手順の一例を示している。

係員は図7に示すカートを押してカジノ会場を常時巡回しており、各遊戯装置のランプの点灯の有無に注意している（S1、S2）。

#### 【0054】

ランプの点灯している遊戯装置を発見したならば直ちにこの遊戯装置に向かい、遊戯者の直接の要求或いはランプの点灯状態で遊戯者が写真撮影を望んでいるかを確認し、写真撮影以外の要求であるならば、例えば両替コイン27の交換等所定のサービスを行う（S4）。

#### 【0055】

遊戯者が写真撮影を望んでいることを確認したならば（S5）、当該遊戯者が遊戯している遊戯装置の型式等から当該遊戯装置における遊戯データの処理方式を確認し（S6）、この処理方式に対応して遊戯装置から遊戯データを表示装置に取り込み表示装置の表示部に所定のデータを表示する（S7）。なお、会場にデータ処理の異なる遊戯装置が多数有る場合には、例えば型式に対応して遊戯データの取得方法を示す装置をカート25に予め積載し、係員が型式を打ち込むとその型式に対応した遊戯データを取得方法を示すようしておけば係員の負担は大幅に低減できる。表示装置に遊戯データが表示されたならばこの表示装置を遊戯者に渡し（S8）、前述の手順で係員は写真を撮る（S9）。

#### 【0056】

次に図10及び図11はカメラに前記表示装置を内蔵した構成を示す。

先ず図10において符号30Aで示すカメラはポラロイド式のインスタントカメラであり、33はレンズ、34はシャッター機構部、35はカメラ本体内に収納されているフィルム部である。37は遊戯装置の遊戯データを入力するためのデータ入力部であって、カード挿入部或いはデータ収集用コネクタとして構成されている。

#### 【0057】

上記の構成において、カメラ内蔵型の表示装置36に遊戯データを取り込んだならば、遊戯者と遊戯装置を一つのフレームに入れた状態で撮影を行う。シャッター機構34が作動すると同時に表示装置36内の遊戯データが発光式データ表示面36aに表示され、かつこの表示内容がフィルム部35に焼き込まれ、遊戯者及び遊戯装置が撮影されているフレームに遊戯結果が焼き込まれた写真が出来上がる。

#### 【0058】

図11に符号30Bで示すカメラはCCDに画像を取り込むデジタル式のカメラである。遊戯データの取り込み等は前記カメラ30Aと同じであるが、CCD画面39は前記インスタントカメラ30Aのフィルム部35に比較して小型であるため縮小レンズ38を用いて発光式データ表示面の表示をこのCCD画面39のサイズに対応するよう縮小して撮影を行う。勿論この場合データを発光式の画像としてカメラ内で撮影するのではなく、デジタル信号として画素或いは画像記録媒体に直接記録する方法であってもよい。

#### 【0059】

以上、本発明の対象となる遊戯装置としてスロットマシンを例に説明したが、本発明はスロットマシン以外の各種の遊戯装置に利用可能であることは当業者において容易に想到できるものである。

#### 【0060】

##### 【発明の効果】

以上本発明を各実施例により具体的に説明したように、本発明によれば遊戯装置において高得点を得た場合のように、遊戯者がこの結果を写真として残したい場合に、その遊戯結果を明瞭に表示した状態で遊戯者本人、遊戯装置を一つのフレームに入れて撮影可能であるため、遊戯者にとって記録性の高い写真をとることが可能となる。

#### 【0061】

また本発明に係るシステムであると、遊戯結果を全く記録できない遊戯装置も含め、遊戯装置における遊戯データの処理の如何に係わらず遊戯結果を表示した写真を撮ることが可能となり、既存の遊戯装置に何らの変更を加えることなく殆ど全ての機種に利用可能であって、極めて幅広く本発明を利用することが可能となる。

#### 【0062】

更に、個人的な撮影が一般に禁止されている遊戯場において、両替係員等の巡回要員を写真撮影員と兼務させることを前提とすることにより、各遊戯装置の改造を必要とせず、或いは最小限の改造コストで遊戯者が所望する写真の撮影を可能とし、写真撮影による収益性の向上と遊戯場宣伝の何れをも達成することが可

能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図 1】

(A) は本発明に係るシステムに利用可能なスロットマシンの正面図、(B 1) は写真撮影を要求するボタンの構成図、(B 2) は当該ボタンの別の構成図である。

##### 【図 2】

(A) 及び (B) は表示装置の斜視図である。

##### 【図 3】

手動設定用操作ユニットの斜視図である。

##### 【図 4】

スロットマシンとコントロールセンターとのデータ通信状態を示す図である。

##### 【図 5】

(A) 乃至 (C) は表示装置とデータ入力端末との接続例を示す図である。

##### 【図 6】

光電変換コネクタの斜視図である。

##### 【図 7】

写真撮影システムを搭載したカートの斜視図である。

##### 【図 8】

本発明システムで撮影した写真の構成例を示す図である。

##### 【図 9】

遊戯者の撮影要求から写真撮影にいたる手順の一例を示すフロー図である。

##### 【図 10】

小型の表示装置を内蔵したポラロイド型インスタントカメラの一部破断側面図である。

##### 【図 11】

小型の表示装置を内蔵した C C D を有するデジタルカメラの一部破断側面図

#### 【符号の説明】

1 スロットマシン

- 2 撮影要求ボタン
- 3 表示ランプ
- 3 a 撮影要求ランプ
- 4 (スロットマシンの) カード挿入孔
- 5 カード通信チェックランプ
- 13 表示装置
  - 13 A カードリーダ
  - 13 B コントローラ
  - 13 C 表示部
- 16 (表示装置の) カード挿入孔
- 17 a ~ 17 d 手動設定用ボタン
- 18 コネクタ付きケーブル
- 19 手動設定用操作ユニット
- 22 光電変換コネクタ
- 23 位置決め材
- 24 光電変換素子
- 25 カート
- 27 交換用コイン
- 30 カメラ
  - 30 A ポラロイド式インスタントカメラ
  - 30 B C C D内蔵ディジタルカメラ
- 31 肩掛け式表示装置
- 35 (ポラロイド式インスタントカメラの) フィルム部
- 36 (カメラ内蔵型) 表示装置
- 36 a 発光式データ表示部
- 37 表示装置36のデータ入力部
- 38 縮小レンズ
- 39 C C D画面
- 40 コントロールセンター

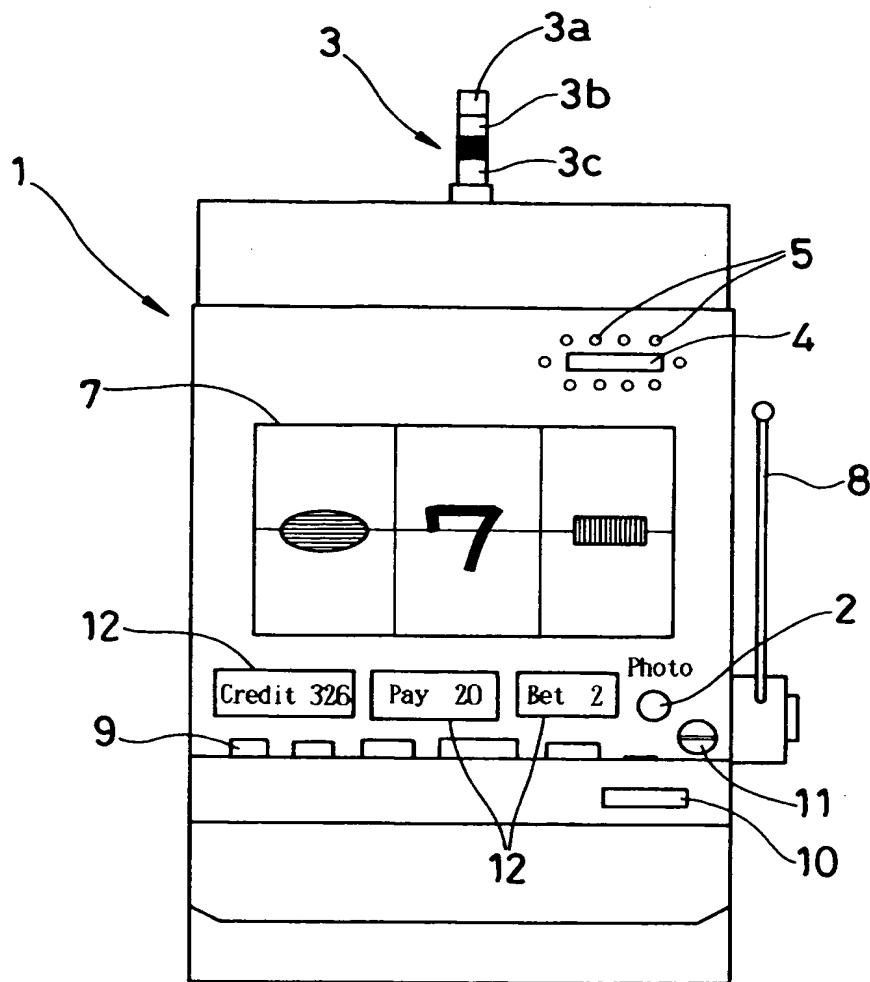
M 遊戯者

PH 写真フレーム

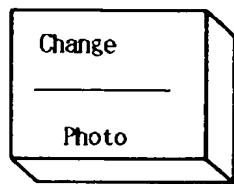
【書類名】

図面

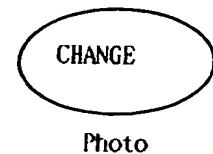
【図1】



(B1)

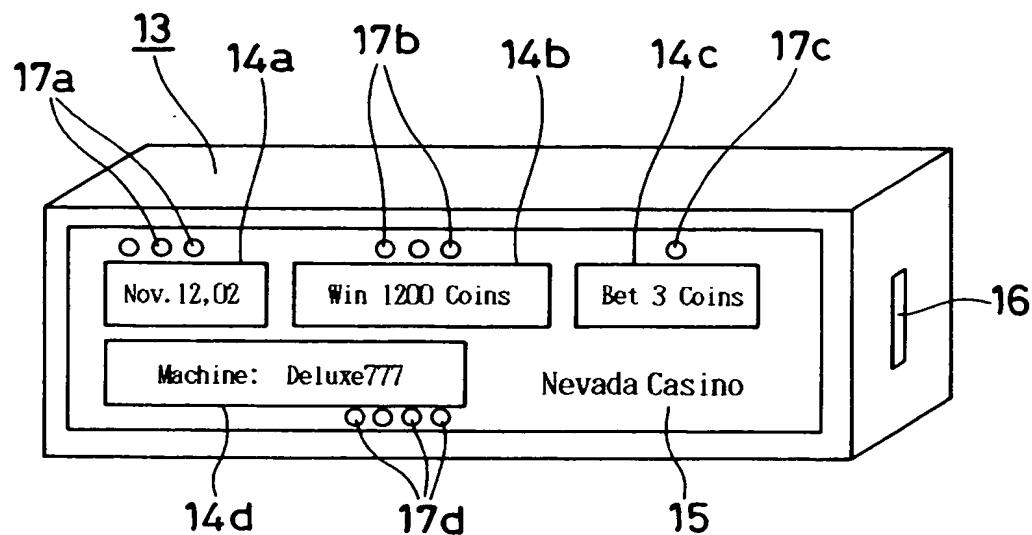


(B2)

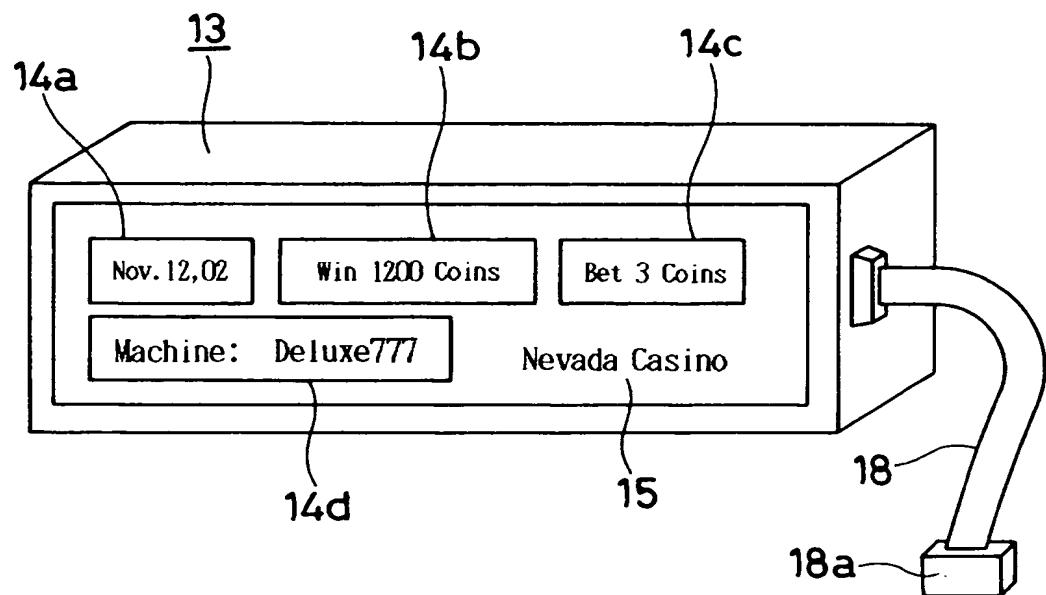


【図2】

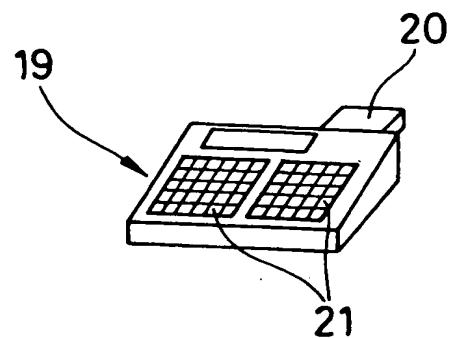
(A)



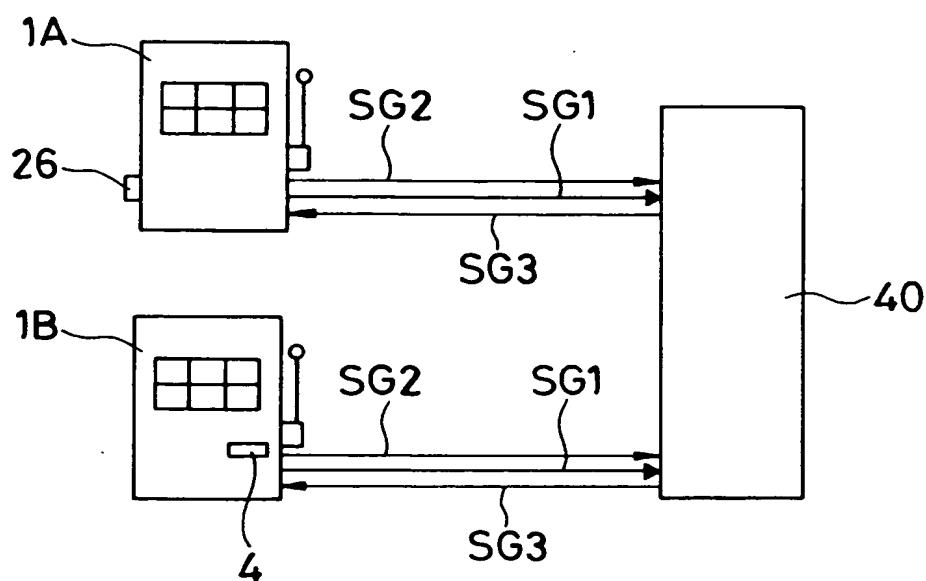
(B)



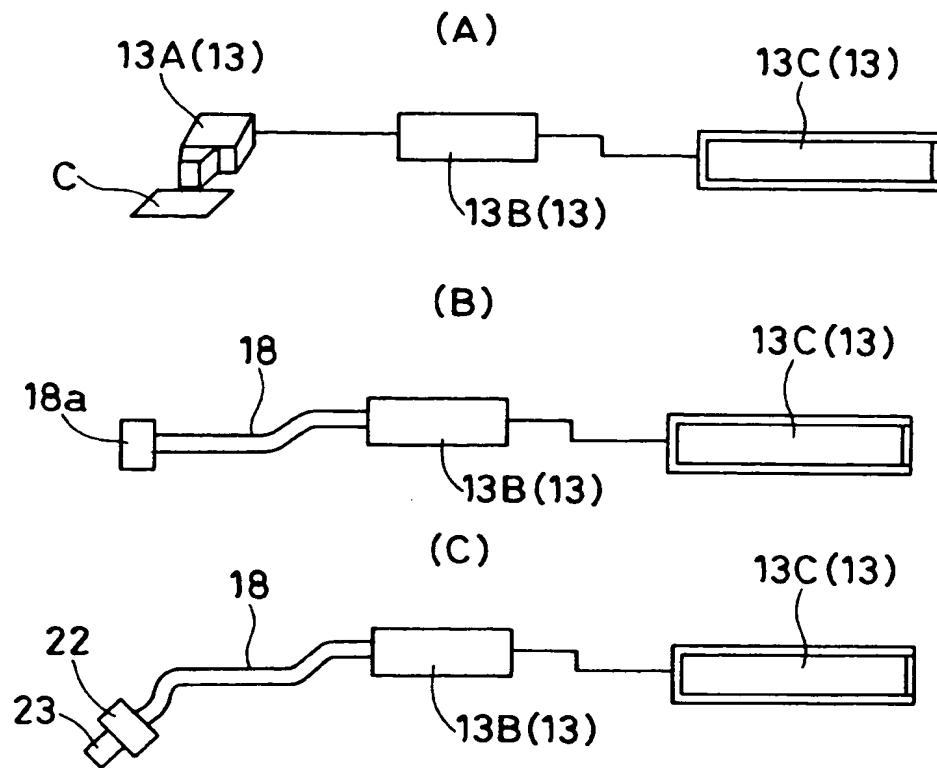
【図 3】



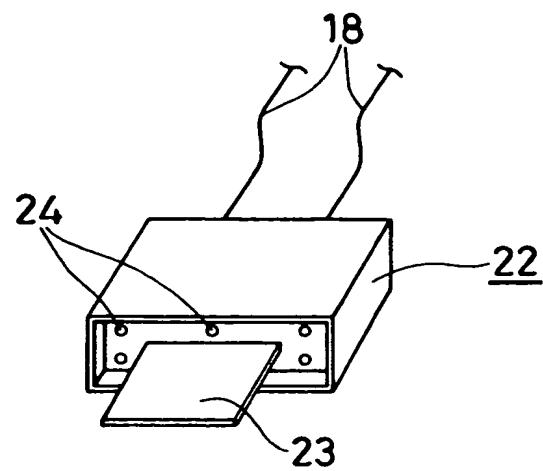
【図 4】



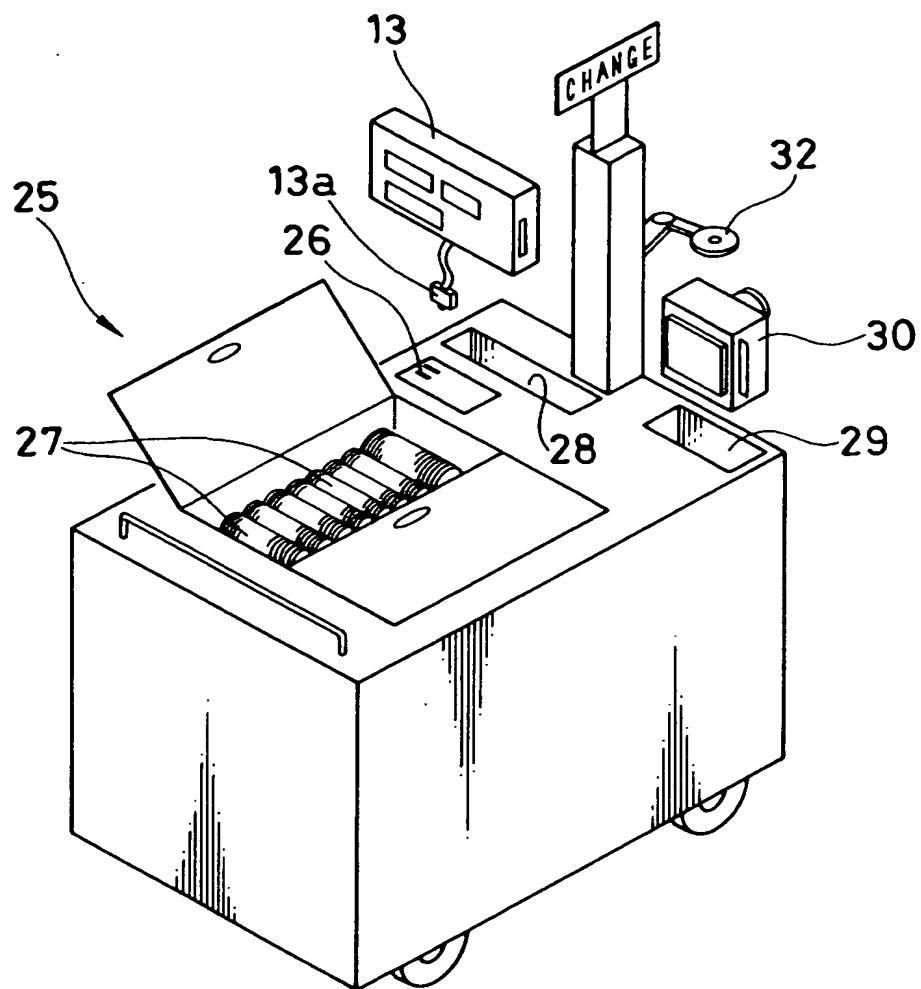
【図5】



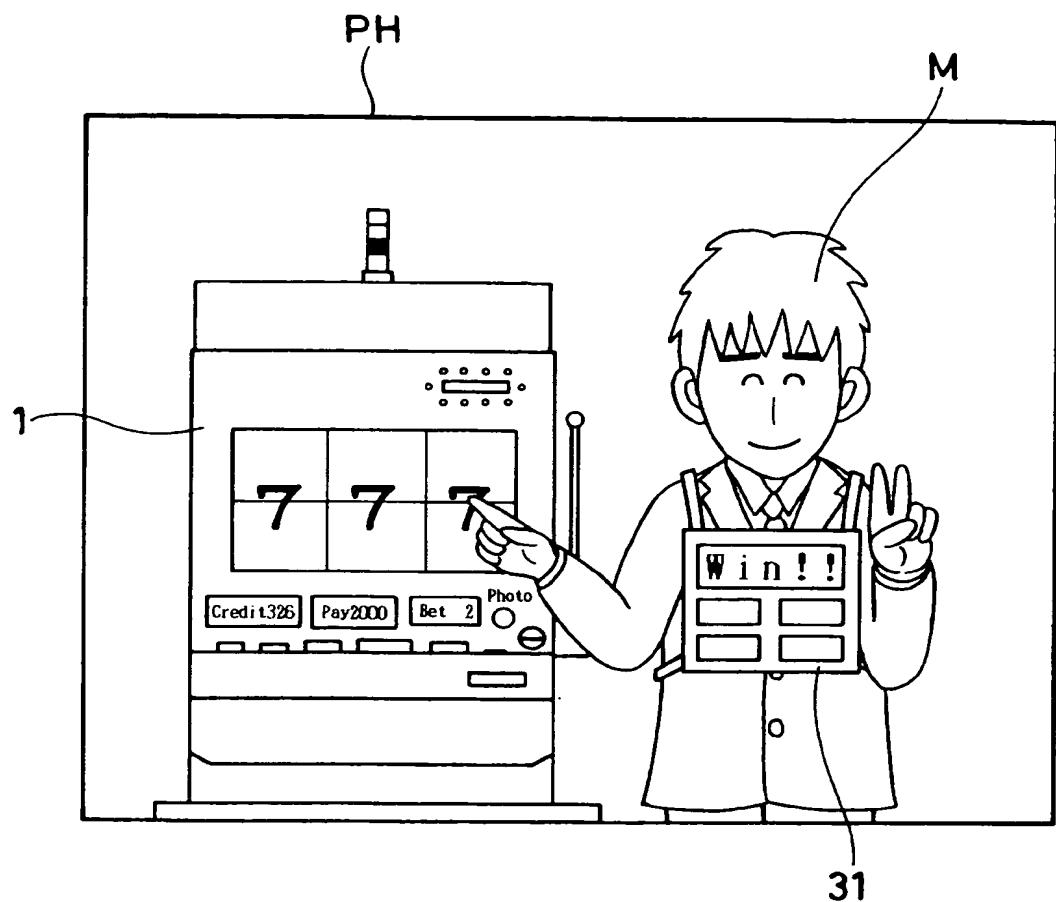
【図6】



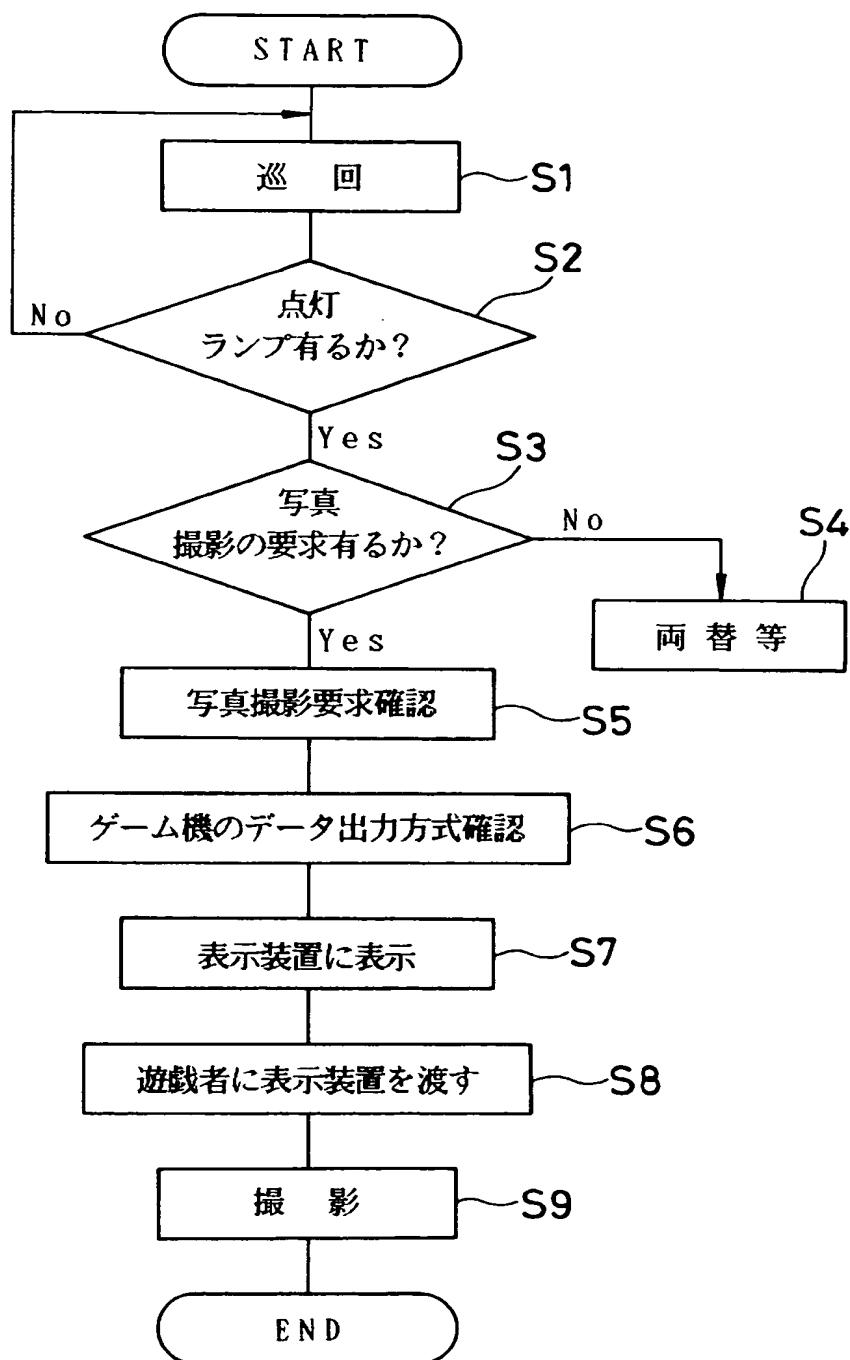
【図7】



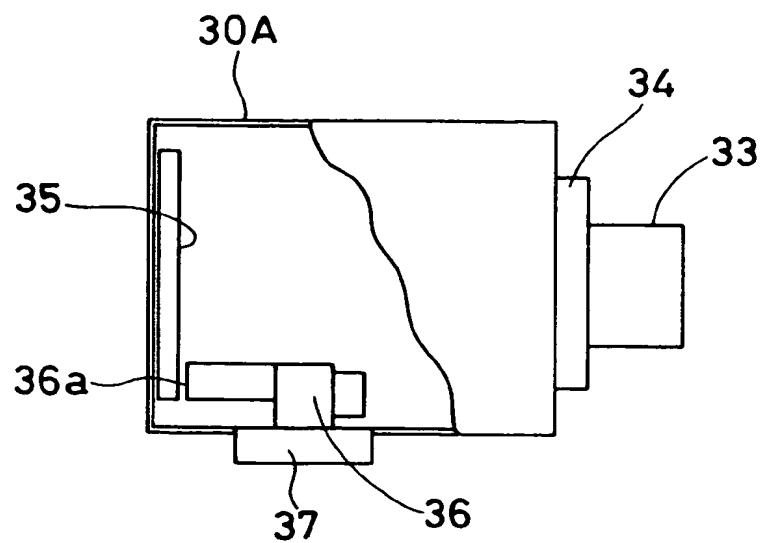
【図8】



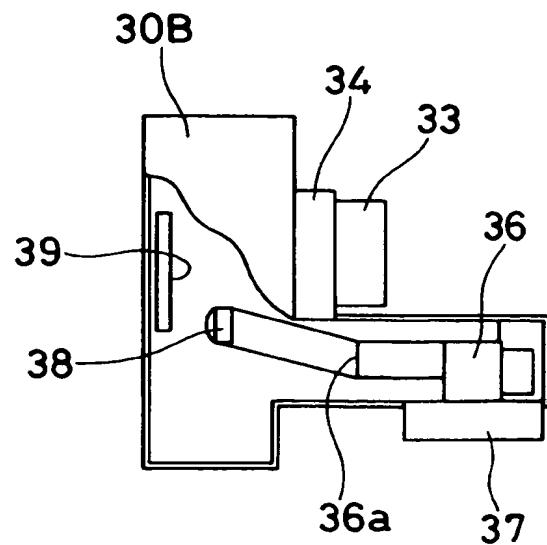
【図9】



【図10】



【図11】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊戯装置において高得点を得たときにこの高得点データと共に遊戯者の写真撮影を行う。

【解決手段】 遊戯装置であるスロットマシン1から、磁気カード等を介して遊戯結果を表示装置31に出力し、遊戯装置を設置した会場の撮影担当係員は、この遊戯結果を表示した表示装置31を遊戯者Mに渡し、撮影担当係員は、遊戯者Mとこの遊戯結果が表示された表示装置31及び高得点を出したスロットマシン1とを一つのフレームPHとして撮影する。

【選択図】 図8

## 認定・付加情報

特許出願の番号 特願2003-047056  
受付番号 50300298981  
書類名 特許願  
担当官 第一担当上席 0090  
作成日 平成15年 2月26日

## &lt;認定情報・付加情報&gt;

【提出日】 平成15年 2月25日

次頁無

出証特2003-3108853

特願 2003-047056

出願人履歴情報

識別番号 [000146641]

1. 変更年月日 1990年 8月17日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都世田谷区砧6丁目6番18号

氏 名 株式会社新興技術研究所